Das

beliebte Mariagespiel.

Leichtfaßliche Anleitung,

dieses interessante Spiel in der kürzesten Zeit vollendet spielen zu lernen.

Nebst einer Erklärung des Mariagespiels unter Dreien und der Kreuzmariage, und einem Anhange:

Ecarté

mit allen Feinheiten und Nuancen spielen zu lernen.

Von

Christian Vanderheid.

Wien 1858.

Verlag von Albert A. Wenedikt.

Bei A. A. Wenedikt, Lobkowitzplatz Nr. 1100, ist neu erschienen:

Das edle Piquetspiel.

Eine vollständige Anleitung,

Piquet in der kürzesten Zeit mit allen seinen Feinheiten und Nuancen spielen zu lernen.

Von **Christian Vanderheid.**

Preis 16 kr. CM.

Nie ohne Sechs und Zwanziger!

Leichtfassliche Anleitung, das beliebte echt volksthümliche

Hunderteins - Spiel

schnell und gründlich zu erlernen.

Nebst einer kurzen Anleitung,

T a t t e l n

spielen zu lernen.

Von **Christian Vanderheid.**

Preis 12 kr. CM.

Das königliche L'Hombre-Spiel,

oder

faßliche Anweisung, das schönste aller Kartenspiele in der kürzesten Zeit gründlich spielen zu lernen.

Von

Christian Vanderheid.

Preis 16 kr. CM.

Das beliebte

Mariagespiel.

Leichtfaßliche Anleitung

dieses interessante Spiel in der kürzesten Zeit vollendet spielen zu lernen.

Nebst einer Erklärung des Mariagespiels unter Dreien und der Kreuzmariage,

und einem Anhange:

Ecarté

mit allen Feinheiten und Nuancen
spielen zu lernen.

Von

Christian Vanderheid.

Wien, 1858.
Verlag von Albert A. Wenedikt.

Mariage.

Mariage wird gewöhnlich nur unter zwei Personen gespielt.

Man bedient sich dazu entweder der deutschen oder der französischen Piquetkarte.

Die Ordnung der Kartenblätter ist bei diesem Spiele folgende: Aß, Zehner, König, Dame (Ober), Bube (Unter), Neun, Acht und Sieben.

Es übersticht also der Zehner den König, die Dame und den Buben, was bei keinem andern Spiele stattfindet.

Um das Geben wird abgehoben, und das höchste Blatt hat die Vorhand.

Jeder Spieler bekömmt sechs Karten und zwar zuerst drei, dann wird ein Blatt aufgeschlagen, dessen Farbe im Spiele Trumpf (Atout) ist, und dann wieder drei. (Man kann die Karten auch zu 2 und 2 geben.) Die übrigen 19 Blätter werden verdeckt als Talon auf den Tisch gelegt, das Wahlblatt aber bleibt offen liegen. So oft nun ein Stich gemacht ist, nimmt Jeder ein Blatt von dem verdeckten Haufen, so daß man immer sechs Blätter in der Hand behält. Wer den Stich macht, der nimmt jedesmal das erste Blatt.

Der Trumpf kann aber auch erst während des Spieles gemacht werden. Es bestimmt ihn die erste Mariage (s. später), die einer von den Spielern in der Hand hat. Bekommen beide Spieler zugleich eine Mariage, so hat die der Vorhand den Vorzug und wird mit 40, die des andern aber nur mit 20 Points berechnet.

Wer zwei Blätter auf einmal nimmt oder abhebt, der muß zwar solche behalten, er darf aber das nächste Mal nicht wieder abheben und muß zur Strafe dem Andern eine Marke zahlen; eben so muß auch der, welcher zwei Blätter be-

sieht, solche an sich nehmen und verfällt dabei in die nämliche Strafe.

Diese Strenge findet jedoch nur dann statt, wenn um Geld gespielt wird; spielen aber gute Freunde zum Zeitvertreibe mit einander, so nimmt man es nicht so genau, sondern der, welcher zwei Blätter abhebt, darf das nächste Mal nicht mit abheben, und wer zwei Blätter besieht, muß das unterste liegen lassen, welches der Andere unter den Haufen versteckt.

Wenn ein Aß oder sonst ein bedeutendes Blatt zum Trumpf gewählt wird, so kann derjenige, welcher die Sieben von derselben Farbe hat, das höhere Blatt dagegen eintauschen. Dieses nennt man rauben. Dieser Raub findet aber nur so lange statt, als noch Blätter verdeckt auf dem Tisch liegen, denn wenn der Andere einmal den Wahltrumpf in der Hand hat, so ist er auf keine Weise verbunden, solchen wieder herauszugeben. Dies ist der Fall, wenn die Sieben zufällig das ganz unterste Blatt in dem ganzen Talon ist, wo man sie behalten muß und damit nicht mehr rauben kann. Ebenso darf man das Wahlblatt

nicht eher rauben, als bis man einen Stich gemacht hat. Wenn man die Trumpfsieben während des Spieles bekömmt, so tauscht man sie sofort gegen das Trumpfaß aus.

Man spielt Mariage ebenso wie Piquet entweder um die Partie oder um die meisten Points.

Um den Gewinn des Spieles zu entscheiden, werden sowohl bei der Partie als bei den Points die Augen zusammengezählt, die jeder Spieler in den gemachten Stichen hat.

Das Aß zählt 11, der Zehner 10, der König 4, die Dame 3, der Bube 2 Points. Die Neun, Acht und Sieben werden beim Zählen gar nicht in Anschlag gebracht. Dies ergibt folgendes Resultat:

4 Aß	zu 11	Points	macht	44
4 Zehner	zu 10	"	"	40
4 Könige	zu 4	"	"	16
4 Damen	zu 3	"	"	12
4 Buben	zu 2	"	"	8
			Summa	120

Weil aber auf diese Weise nur 120 Points herauskommen, zu einem vollen Spiele aber 130

Points gehören, so hat man die fehlenden 10 Points auf den letzten Stich gelegt. Wer also den letzten Stich macht, der zählt 10 Points mehr als er wirklich in seinen Blättern hat.

Wer ein Spiel gewinnen will, muß 66 Points haben; denn 65 Points, die Hälfte von 130, entscheiden weder für Gewinn noch Verlust. Wenn der Fall eintritt, daß beide Spieler 65 Points zählen, dann entscheidet das folgende Spiel. Wer dieses gewinnt, der hat das vorhergehende zugleich mitgewonnen. Kann einer der Spieler nicht 33 Augen in seinen Blättern zählen, so verliert er den Betrag des Spieles doppelt und dieses heißt ein Matsch.

König und Dame in einer Farbe außer Trumpf, die man zusammen in der Hand hat, heißt eine Mariage (ausgesprochen Mariasch, was auf Deutsch Heirath, Hochzeit heißt) und wer diese hat, bekommt von dem Andern eine Marke, wenn man um die Partie spielt, oder zählt 20 Points, wenn es um Points geht.

König und Dame in der Trumpffarbe heißt eine Bonne Mariage (eine gute Heirath), diese kostet 2 Marken oder zählt 40 Points.

Das Aß und der Zehner in der Trumpffarbe, die man zugleich iu der Hand hat, heißt l'amour (ausgespr. lamuhr, was auf Deutsch die Liebschaft heißt) und gilt 3 Marken oder 60 Points.

Aß und Zehner von derselben Farbe, die aber nicht Trumpf ist und die man zugleich in der Hand hat, gilt 1 Marke und zählt 30 Points.

Jede Mariage und L'Amour muß aufgezeigt oder mindestens gesagt werden, in welcher Farbe man sie hat.

So lange man noch keinen Stich hat, darf man auch keine Mariage melden und es ist auch nicht länger erlaubt, als bis die letzten beiden Blätter abgehoben werden; denn wie der erste von den letzten 6 Stichen gemacht ist, kann man nichts mehr ansagen. In dem Augenblick, wo der Eine das Buch zumacht (s. später), kann der Andere noch melden, was er in der Hand hat, sobald aber aufs Neue ein Stich gemacht ist, finden keine Meldungen mehr statt.

Die sechs letzten Stiche, wenn sie einer von den beiden Spielern allein macht, heißen die

Wäsche und kosten 6 Marken (in einigen Gegenden blos 1 Marke) oder 20 Points. Es ist jedoch erforderlich, daß man, so wie die beiden letzten Blätter aufgehoben werden, sich erklärt, daß man die Wäsche machen will; denn bei Unterlassung dieser Erklärung bekommt man keine Belohnung für die Wäsche. Wenn man sich zur Wäsche dagegen erklärt hat und die letzten 6 Stiche nicht macht, muß man dem Gegner 6 Marken (oder 1 Marke je nachdem es ausgemacht worden) bezahlen.

Das Spiel einfach gewonnen kostet 2 und doppelt 4 Marken.

Man spielt dies Spiel auch ohne Marken, indem man statt Marken zu bezahlen ebenso viele Striche anschreibt und wer die ersten 9 Striche beкömmt, der hat eine Partie gewonnen.

Man spielt Mariage auch noch auf folgende Art: Ein jeder von den beiden Spielern schreibt sich zu Anfang des Spiels eine bestimmte Zahl an, z. B. 27 und in jedem Falle, wo eine Marke bezahlt oder ein Strich angeschrieben werden müßte, rechnet man so viel zurück. Wer nun zuerst die bestimmte Zahl abrechnet, das heißt bis auf 0

(Null) kommt, der hat die Partie gewonnen. Da dieses nun nicht in einem Spiele geschehen kann, so werden so viele Spiele gemacht, bis einer die angeschriebene Zahl abgerechnet und die Partie gewonnen hat. So ist es auch, wenn man statt Marken zu bezahlen Striche anschreibt und deren 9 auf die Partie rechnet; wenn Keiner von Beiden in einem Spiele auf 9 Striche gekommen ist, so wird noch ein Spiel gemacht und derjenige gewinnt die Partie, welcher zuerst 9 Striche hat.

Sowohl wenn man sich bei jedem Spiele berechnet, als auch wenn man Mariage zu Partien spielt, entweder bis zu 9 Striche aufwärts oder von der Zahl 27 abwärts, ist es erlaubt, während des Spiels das Buch zuzumachen, d. h. das weitere Abheben zu verbieten. Dadurch macht man sich verbindlich, mit den in der Hand befindlichen Blättern das Spiel oder die Parthie zu gewinnen. Gewinnt man jedoch das Spiel nicht oder erreicht man die Zahl 9 nicht wirklich oder falls man abwärts rechnet, kommt man nicht bis 0 herab, so hat man das Spiel oder die Partie verloren und der Gegner hat gewonnen, wenn er gleich noch so wenig Augen hat. Dagegen

hat dieses Wagestück, wenn es gelingt — und ohne sehr große Wahrscheinlichkeit des Gewinnes wird es kein Spieler unternehmen — oft die Folge, daß man den Gegner für dieses Spiel Matsch macht.

In der Regel pflegt man ein Aß, einen Zehner, König und eine Dame nur dann auszuspielen, wenn man entweder selbst in dieser Farbe L'Amour oder Mariage gehabt hat, oder wenn der Gegner das zur Ansage nöthige Blatt zeigt. Spielt der Gegner das eine Blatt aus, dann hat man weiter keine Ursache das andere zurückzuhalten. So lange es aber nicht noth thut, unterlasse man es, da man leicht das Blatt, welches die Mariage vollständig macht, noch bekommen kann. Sobald man aber eine Mariage angesagt hat, so kann man beide Blätter ohne Schaden ausspielen oder damit stechen.

So lange der Eine schlechte oder augenlose Blätter ausspielt, muß sich der Andere von allen leeren Blättern zu befreien suchen.

Bei dem Ausspielen thut man sehr gut, bei derselben Farbe zu bleiben, weil man dadurch den

Gegner zwingt, entweder mit Trumpf zu stechen oder gute Blätter zuzuwerfen. Wenn man sich nicht der Gefahr aussetzen will, am Ende die Wäsche zu verlieren, so muß man mit Trümpfen so haushälterisch als möglich umgehen; denn es ist besser das Spiel als die Wäsche zu verlieren, da die sechs letzten Stiche 30 Points zusammen (Wäsche 20, letzter Stich 10) ausmachen.

Wenn der eine Spieler Aße anspielt, so ist das ein Beweis, daß er entweder viele Trümpfe hat oder fürchtet gewaschen zu werden und daher den Andern in seinen Trümpfen zu schwächen sucht. Hier muß nun dieser alle Vorsicht gebrauchen und lieber einen kleinen Vortheil fahren lassen, als am Ende den größern verlieren.

So lange noch abgehoben wird, ist keiner verpflichtet, weder Farbe zu bekennen noch zu überstechen. Bei den letzten Stichen aber darf weder Farbe noch Trumpf verläugnet werden, d. h. man muß entweder bekennen oder mit Trumpf stechen.

Wer eine Mariage ansagt, muß solche wirklich in der Hand haben. Hat aber keiner den König oder die Dame (Ober) schon gespielt und

er bekömmt in der Folge durchs Abheben das letzte Blatt, welches eine Mariage vollständig gemacht hätte, so kann er solche nicht mehr melden.

Man gebe genau auf die Blätter Acht, welche gespielt oder gestochen werden, und besonders auf die Trümpfe. Eine solche Aufmerksamkeit sichert nicht nur öfter gegen die Wäsche, sondern sie erleichtert auch das Gewinnen des Spiels.

Da es in diesem Spiele nicht auf die Mehrheit der Stiche, sondern auf den Werth derselben ankömmt, so muß man mit seinen guten Blättern und Trümpfen haushälterisch umgehen und sich nicht ohne Noth seines Vortheils begeben.

Hat man wenig oder gar keine Trümpfe, aber Aße und Zehner in der Hand, so muß man, um diese in Sicherheit zu bringen, den Stich nehmen, sollte auch ein ganz leeres Blatt gespielt werden.

Hat man so wenig Trümpfe, daß man fürchten muß, der Gegner werde die Wäsche machen, muß man entweder versuchen, sich dagegen sicher zu stellen oder aber die Wäsche mit dem möglich geringsten Nachtheile zu erdulden; das erste ge-

schieht, indem man die Atouts, die man hat, besetzt hält, d. h. die Zehn mit einem, den König mit zwei kleineren, oder wenn man das nicht kann, indem man während der letzten Stiche mit seinen Atouts alle die Zählblätter absticht, die der Gegner ausspielt.

Man muß beim Spielen genau auf die Blätter achten, die bereits ausgespielt sind, damit man sich nicht einen vortheilhaften Stich entziehen läßt, in der Hoffnung, L'Amour oder Mariage zu machen, während doch das dazu gehörige zweite Blatt schon längst in den Stichen liegt.

Die Trümpfe, die bereits heraus sind, soll man stets genau zählen, weil man dadurch leicht der Wäsche entgehen kann.

Von der Mariage unter drei Personen.

Man spielt Mariage zuweilen auch unter drei Personen, wo der Dritte jedoch stets König ist. Das Spiel selbst ist nicht der mindesten Veränderung unterworfen, außer daß der Verlierende Alles doppelt bezahlen muß.

Der erste König wird durch das Loos bestimmt, der zweite ist der, welcher das erste Spiel

verliert, und der dritte der, welcher das erste Spiel gewonnen hat. Der König mischt und vertheilt immer die Karten, nachdem er denjenigen von den beiden Spielern, der ihm zur Linken sitzt, hat abheben lassen.

In einigen Gegenden wird Mariage unter Dreien auf folgende Art gespielt: Man läßt die 4 Sechser in der Karte, so daß 36 Karten vorhanden sind. Jeder bekömmt 5 Blätter und zwar erst drei, dann zwei und nun wird ein Trumpf gewählt. Die übrigen 20 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, der gewählte Trumpf aber offen und nach jedem Stiche nimmt einer nach dem andern ein Blatt von dem verdeckten Haufen. Die Meldungen sind hier dieselben, wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß hier der Ansagende Alles doppelt bezahlt erhält. Wer am Ende eines jeden Spieles die meisten Augen zählen kann, der hat es gewonnen.

Von der Kreuzmariage.

Dieses Spiel, das unter vier Personen gespielt wird, hat wahrscheinlich seinen Namen daher, weil die Karten über Kreuz gegeben wer-

den, d. h. wenn der Kartengeber, der durch das niedrigste Blatt bestimmt wurde, rechts hat abheben lassen, gibt er zuerst (je zwei und zwei Blätter) dem Gegenübersitzenden, dann dem zu seiner Linken, dann dem rechts und endlich sich selbst.

Es spielen nämlich alle 4 Personen zugleich, indem jeder 8 Blätter erhält. Das letzte Blatt, welches dem Kartengeber überbleibt, bestimmt den Trumpf. Sobald jeder seine Blätter richtig hat, fängt die Vorhand zu melden an, dann kommt die Reihe an den zweiten, dann an den dritten und zuletzt an den vierten. Was nun jeder gemeldet hat, das müssen ihm die Andern drei vergüten und wer am Ende in seinen Stichen die meisten Augen zählen kann, der hat das Spiel gewonnen. Bei gleichen Augen ist der Gewinn für die Vorhand.

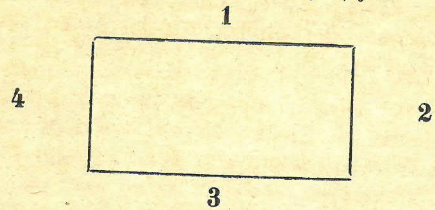
Bei diesem Mariagespiel gilt zwar kein Matsch, wohl aber die Wäsche, die aus den letzten 5 Stichen besteht, und wer alle Stiche macht, bekommt von jedem acht Marken.

Abweichend von dem Mariagespiel unter Zweien muß hier jedesmal die Farbe bekannt oder

mit Atout überstochen werden. Wenn man daher gute Blätter in einer Nebenfarbe hat (die nicht Trumpf ist), so thut man wohl daran, wenn man Trumpf fordert (d. h. Trumpf ausspielt); denn wenn erst die Trümpfe verstochen sind, dann kann man seine Farbenblätter desto sicherer spielen.

Die Stiche müssen hierbei ordentlich gelegt und gesondert werden, damit man jederzeit nachsehen und sich überzeugen kann, ob Farbe zugegeben oder verläugnet worden ist, wodurch alle Streitigkeit vermieden oder beseitigt wird.

An manchen Orten spielt man Kreuzmariage in der Weise, daß jedesmal nur zwei Personen spielen. Die gegenüber Sitzenden spielen immer mit einander, nämlich wenn sie so sitzen:



so spielt 1 mit 3 und 2 mit 4. Wegen etwaigen Wechseln können sie nach Belieben übereinkommen.

Das Spiel selbst ist nicht der geringsten Veränderung unterworfen, sondern es wird eben so gespielt und gemeldet wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß hier der Verlierende alles dreifach bezahlen muß.

Ecarté.

Ecarté wird mit der französischen Piquetkarte gespielt. Es ist eine Erfindung der Franzosen und seit den Zwanziger Jahren dieses Jahrhunderts, wo es stark in Aufnahme kam, ein ziemlich beliebtes Spiel. Dieses Spiel hat auch für die Zuschauer einen besondern Reiz, indem sie für den einen oder andern Spieler nach ihrem Gutdünken und nach dem Vertrauen, das sie in das Glück dieses oder jenes setzen, wetten und daher an der Partie Theil nehmen, ohne für den Augenblick im Spiele selbst begriffen zu sein.

Man nennt die auf diese Art mit in das Spiel verflochtenen Anwesenden in Frankreich die Gallerie der Wettenden (gallerie des parieurs) in Wien werden sie Wetter und im familiären Ausdruck Brotsitzer genannt.

Da die Wetter von dem schlechten Spiele wie von der etwaigen Betrügerei desselben abhängig sind, so ist ihnen das Recht zugestanden worden, sich mit in das Spiel zu mischen, Rath zu ertheilen etwaige Fehler zu rügen u. s. w., jedoch auch nur, so lange die Spieler dieses gestatten.

Spielregeln.

Das Ecarté wird nur unter zwei Personen gespielt. Man bedient sich dazu zweier auf der Rückseite von einander unterschiedener Spiele Karten, mit denen abgewechselt wird.

Ohne besondere Uebereinkunft wird die Partie zu fünf Points gespielt.

Vom Kartengeben.

Man hebt ab oder zieht. Wer das höchste Blatt hat gibt zuerst Karten.

Bei einer zusammengesetzten Partie (partie liée) — einer solchen die z. B. aus drei Spielern besteht, von denen zwei von einem Theilnehmer gewonnen werden müssen, um einzuziehen — wird wegen des Gebens eben so entschieden, nur daß sodann damit gegenseitig gewechselt wird, bis alle drei Spiele beendigt sind.

Die Vorhand bleibt gültig, wenn es sich auch zeigte, daß die Karte unrichtig sei, das heißt mehrere Blätter darin fehlten, oder doppelt vorhanden wären.

Die Reihenfolge der Karten ist: König, Dame, Bube, Aß, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Der Geber mischt die Karten, läßt den Gegner abheben und gibt sodann zehn Blätter, fünf dem Gegner und fünf sich selbst in zwei Würfen, entweder jedem zu drei und zwei, oder zu zwei und drei nach Willkür; dem Gegner gebühren die ersten. Das eilfte Blatt wird umgewendet; die übrig gebliebenen Karten, den Talon, legt er zu seiner Rechten.

Während der Partie darf man die zuerst beobachtete Weise des Gebens nicht ändern; gab man Anfangs erst drei und dann zwei Karten aus, so kann man später nicht erst zwei und dann drei vertheilen.

Bemerkt man während des Gebens eine oder mehrere umgewandte Blätter im Spiele, ehe man noch die Karten gesehen hat, so mischt und gibt man von Neuem, außer die umgekehrte Karte

wäre das eilfte Blatt, das ohnehin zur Bestimmung des Trumpfes aufgelegt wird.

Liegen aber die offenen Blätter hinter der eilften Karte, und der Geber empfängt sie beim Kaufen, so ist das Geben gültig, der Gegner aber kann, falls sie ihm zukommen, sich nach Belieben andere Blätter dafür aus dem Talon geben lassen. Träte jedoch der Fall ein, daß schon so viel Blätter gekauft wären und kein Umtausch mehr Statt finden könnte, so geht das Spiel ohne weiters seinen ordentlichen Gang.

Wirft der Geber beim Austheilen eine oder mehrere Karten auf, so gilt das Geben, wenn die offenen Blätter aus seinem Spiele sind, gehören sie aber dem Gegner, so hängt es von diesem ab, sie anzunehmen oder auf's Neue geben zu lassen.

Gibt ein Spieler außer der Reihe und es wird vor dem Aufschlagen des Trumpfes bemerkt, so werden die Karten zusammengenommen und der, an welchem die Reihe ist, gibt. Gewahrt man es erst nach dem Aufdecken des Trumpfes, ehe noch gespielt oder ecartirt wurde, so wird das Spiel, wie es ist, einstweilen für das nächste Mal auf die Seite gelegt, und der, an welchem eigentlich die Reihe war, gibt. Entdeckt man den Ver-

stoß aber erst, wenn das Spielen und Ecartiren bereits begonnen hat, so ist das Austheilen giltig.

Wurde gleich Anfangs fehl gegeben, d. h. zu viel oder zu wenig Karten auf einer oder der andern Seite, und man entdeckt den Irrthum, ehe Einer der Spielenden seine Karten sah, so wird die Ordnung der Karten auf der Stelle berichtiget.

Sieht der Gegner beim Empfang des Ecarts, daß er weniger Karten bekommen hat, als er verlangte, und zwar, bevor der Geber seine eigenen Karten besah, so wird dies gleichfalls berichtiget.

Wenn sie bereits ihre Karten besichtiget haben, und der Geber eine oder zwei zu wenig hat, so kann der Gegner ihn nach Belieben die erste oder zwei ersten Karten vom Talon nehmen lassen, oder das Spiel zusammenwerfen, in welchem Falle dann das Geben an den Gegner kommt. Dasselbe kann der Gegner thun, wenn der Geber eine Karte zu viel hat und jener ihm nicht lieber eine verdeckt aus seinem Spiele ziehen und unbeschaut auf die Seite werfen (ecartiren) will.

Hat der, welcher anspielt, eine oder zwei Karten zu wenig, so kann er nach Belieben die erste oder zwei ersten Karten des Talons nehmen, oder das Spiel von Neuem anfangen, indem er

dann gibt. Hat er eine oder zwei Karten zu viel, so steht es ihm frei, diese zu ecartiren, oder das Spiel von Neuem anzufangen, wobei er die Vorhand übernimmt.

Wäre es aber erwiesen, daß der Fehler nicht von dem Gebenden herrühre, wie z. B. wenn der Ecartirende drei Karten verlangt und nur zwei weggeworfen hätte, oder er verlangte nur zwei und hätte drei weggeworfen, so würde der Anspielende einen Point verlieren, welchen er jedoch auf seiner Seite demarkiren oder durch den Geber markiren lassen kann. Dieselbe Regel gilt für den Fall, wenn der Geber sich diese Fehler beim Ecart seiner Karten zu Schulden kommen läßt.

Wenn ein Spieler, nachdem er ecartirt und dagegen neue Karten bekommen hat, mit mehr als fünf Karten spielt, so verliert er einen Point, den der Gegner markirt und darf den König nicht zählen.

Wendet der Gegner statt einer Karte zwei oder mehrere um, so kann der Gegner nach Belieben das fälschlich umgewendete Blatt oben auf den Talon oder unter denselben legen, oder aufs Neue geben lassen.

Wer den König als Wahltrumpf umwendet, markirt ein Point, wer in seinem Spiele den König von der Trumpffarbe hat, legt ebenfalls ein Point an.

Der Trumpfkönig muß von der Vorhand vor dem Ausspielen angemeldet und markirt werden. Man kann ihn zwar auch beim Auswerfen anmelden, allein dazu ist erforderlich:

1. daß man ihn angespielt habe,
2. daß er noch nicht von der Karte des Gegners bedeckt worden sei; sonst darf kein Point dafür angelegt werden.

Die Hinterhand hat den Trumpfkönig erst dann anzumelden, wenn der Gegner schon ausgespielt hat, folglich ehe er sticht oder zugibt, sonst verliert er ein Point. Dies gereicht rücksichtlich der ausgespielten Dame, wenn der König vom Gegner nicht vermuthet wird, zum großen Vortheile der Hinterhand.

Die Farbe des Wahltrumpfes heißt wie gewöhnlich à tout, sie sticht alle andern Farben.

Vom Ecart.

Wenn die Vorhand mit ihren Karten nicht zufrieden ist, so äußert sie das durch den Aus-

druck: „ich ecartire“ (werfe ab) oder ich schlage vor, ich proponire, (je propose).

Ist der Geber mit seinen Karten auch nicht zufrieden, so zeigt er die Genehmigung des Vorschlags durch die Frage: „wie viel“ (combien)? an und gibt dem Andern so viel Karten als er verlangt. Will der Spieler alle 5 Blätter tauschen, so meldet er dies mit dem Worte Paquet! an. Hierauf nimmt sich der Geber so viele neue Karten, als er wünscht, bis er deren fünf neue empfangen hat.

Die einmal verlangten Karten darf man nicht mehr ausschlagen.

Wenn nach diesem zweiten Geben der Karten der Anspielende noch nicht zufrieden ist, so kann er abermals andere verlangen und eben so nach dem dritten und jedem folgenden Geben, bis der Talon erschöpft ist; dem Gegner steht es jedoch immer frei, jenen Vorschlag zu genehmigen.

Der Kartengeber darf nie für sich allein Karten wechseln, wenn die Vorhand keine neue Karten nimmt.

Jeder Spieler wirft beim Ecartiren vor jeder neuen Gabe, die Karten, welche er ecartiren will, auf die dem Talon entgegengesetzte Seite, auf

einen Haufen. Nach einmal geschehener Angabe der verlangten Blätter, darf man weder mehr noch weniger fordern. Die beseitigten Karten dürfen nicht mehr angerührt werden.

Wenn der Fall eintritt, daß, wenn nach mehrmaligem Ecartiren der erste noch immer neue Karten verlangt, und der Zweite unvorsichtiger Weise wie viel? fragt, der Karten nicht genug sind, um die Forderung des Ersten zu befriedigen, so ist der Fordernde nichts desto weniger verbunden, Karten anzunehmen, da er aber nicht mehrere erhalten kann, als noch vorhanden sind, — das Trumpfblatt muß unter jeder Bedingung liegen bleiben — so nimmt er die Blätter wieder auf, die er im letzten Ecart zu viel verworfen hat.

Wer seinen Ecart nach der Zeit ansieht, muß mit offenen Karten spielen.

Wenn nach dem ersten Geben die Vorhand proponirt und der Andere es ausschlägt, was mit den Worten: Spielen Sie (Jouez) geschieht, so verliert Letzter zwei Points, im Falle er nicht drei Stiche macht.

Derselbe Fall tritt ein, wenn die Vorhand ausspielt, ohne proponirt zu haben.

Wenn man beim Ecartlegen das letzte Blatt wie beim ersten Geben umwendet, darf man sich nicht weigern, noch einmal zu ecartiren, wenn es der Gegner verlangt.

Spielregeln.

Der Empfänger der Karten ist in der Vorhand und spielt zuerst aus.

Der Spieler ist gehalten, die Farben auszuspielen, welche er anmeldet; wer demnach sagt: Carreau, und spielt Trefle oder eine andere Farbe, ist genöthigt, wenn der Gegner es verlangt, die gespielte Karte zurückzunehmen und die angemeldete Farbe zu bringen.

Findet der Gegner, daß die gespielte Karte ihm günstiger ist als die angemeldete Farbe, so belegt er die Karte mit der seinigen, und die einmal belegte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden, wie überhaupt kein einmal ausgespieltes Blatt.

Nur derjenige, welcher spielt, ehe die Reihe an ihm ist, hat seine Karte zurückzunehmen; ist sie aber abgestochen, oder darauf zugegeben, so ist das Ausspielen gültig. Da in diesem letzten Falle beide Spieler im Fehler sind, der Eine,

weil er vor der Zeit spielte, und der Andere, indem er es zuließ, so kann Keiner gestraft werden.

Farbe muß bekannt werden, auch muß man überstechen; hat man die ausgespielte Farbe nicht, so kann man mit Atout stechen oder eine Karte zuwerfen, es hängt dies von dem Ermessen des Spielers ab.

Wenn verläugnet oder nicht überstochen wird, so nimmt sobald es bemerkt wird, jeder seine 5 Karten wieder und es wird von Neuem gespielt; derjenige jedoch, der den Fehler macht, gewinnt bei der Vole nur einen Point und markirt nichts, wenn er drei Stiche hat.

Wer unter was immer für einen Vorwand die eingenommenen Stiche des Gegners ansieht, muß das Spiel mit offen liegenden Karten enden.

Wenn ein Spieler seine Karten auf den Tisch wirft, ohne sein Spiel auszuspielen, so zählt der Gegner zwei Points.

Wer die Partie aufgibt, verliert sie; wenn aber auf diese Partie Wetten bestehen, so ist der Gegner verpflichtet, die Partie mit einem der Wettenden (Brotsitzer), wenn es dieser verlangt, fortzusetzen, blos des Wettenden wegen.

Von Points und der Vole.

Ist von beiden Seiten ein oder mehrere Male ecartirt worden, so legt derjenige, welcher drei Stiche macht, einen Point an; derjenige, welcher alle Stiche — die Vole — macht, zählt zwei Points.

Man kann nur zwei Points auf einmal machen, wenn man nicht den König im Spiele hat. Alle Stiche machen und den König markiren, folglich drei Points, nennt man die große Vole.

Druck von U. Klopf s. u. A. Eurich.

Der Préférence-Spieler
comme il faut oder

Gründliche Unterweisung das Préférence-Spiel mit all seinen Feinheiten vollkommen, d. h. raisongemäß und daher stets mit Glück und Gewinn zu spielen.

Nebst einem **Anhange**, zwei der unterhaltendsten Gesellschaftsspiele:

das Rabousespiel

unter zwei und mehreren Personen und das

Verbindungsspiel

binnen wenigen Minuten nicht nur selbst spielen zu lernen, sondern es auch eben so schnell Anderen beizubringen.

Von

Christian Vanderheid.

Preis 12 kr. CM.

Das Lieblingsspiel der amerikanischen Freiheitshelden,

oder

Wie gewinnt man immer Boston?

Ein nach Theorie und Praxis ausführlicher Unterricht, das ebenso scharfsinnige als fashionable

Bostonspiel

in allen seinen Feinheiten und Spielarten in der kürzesten Zeit vollkommen spielen zu lernen.

Anhang: Das älteste, rein deutsche Kartenspiel, das sogenannte

Brandeln,

das Vorbild vieler französischer und englischer Kartenspiele, in seinen Grundsätzen und Regeln faßlich erklärt.

Von

Christian Vanderheid.

Preis 20 kr. CM.

Wie erhält man immer elf Mandlen?
Vollständiger Unterricht,
das beliebte österreichische Spiel
Elf Mandeln
richtig spielen zu lernen. Nebst einem neuen englischen Unterhaltungsspiel:
SKWITZ,
das zwischen zwei und mehreren Personen gespielt werden kann und jede Gesellschaft in die heiterste, durch keinerlei Aerger und Zwist getrübte Laune zu versetzen vermag.
Zum Schlusse folgt die Anweisung zu dem allbeliebten Scherzspiel:
Schwarzer Peter.
Von
Christian Vanderheid.
Preis 12 kr. CM.

Das Lieblingspiel König Ludwigs XIV.
Der
Trictrac= und Toccategli=Spieler
in seiner Vollendung.
Von
Christian Vanderheid.
Preis 16 kr. CM.

Druck von U. Klopf s. und Alex. Eurich.